OPINIÓN EN MODO HARDCORE

Todo Juegos

MARZO 2016

NÚMERO 41

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



PES SE SUBE A LA EUROCOPA

Una Realización De PlayAdictos

¿Y si nos dedicamos a jugar?

Definitivamente, a los gamers no hay cómo dejarlos contentos. Y lo digo por el reciente caso del tan criticado Street Fighter V. Claramente un juego que salió al mercado incompleto, pero con la promesa más que palpable de ir sumando elementos en los próximos meses.



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Capcom, a mi juicio, asumió la riesgosa postura de no esperar más el lanzamiento y salir con lo que tenía, recibiendo críticas injustas respecto a la calidad general del título, muy superior a su última versión y que será uno de los mejores del género en PlayStation 4 una vez que reciba todo el contenido... por cierto, de forma totalmente gratuita.

Es cierto que lo queremos todo y ahora, pero en lo personal no me disgusta tener por adelantado un juego como éste, que no es que te vaya a dejar colgado con su

Equipo de Revista TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

PRODUCTOR
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho



Alejandro Abarca
#Feniadan

Caleb Hervia
#Caleta

Luis F. Puebla
#D_o_G



Pedro Jiménez
#PedroJimenez



historia ni nada por el estilo. Es más, me parece menos traumático que los juegos episódicos, donde debes esperar semanas o meses para proseguir con tu aventura.

Pero los mismos que critican a Capcom por apurarse luego son los primeros en echar pestes cuando se retrasa un juego (el nuevo Deux Ex o Uncharted 4 son los casos más recientes), siendo que los desarrolladores no están haciendo más que pulir la experiencia para evitar bochornos.

En lo personal, prefiero mil veces que un juego se retrase con tal de que, cuando salga al mercado, lo haga con toda la calidad posible. Si, al fin y al cabo, sobran juegos a qué echar mano mientras tanto.

¿No será, por lo mismo, hora de dejar de quejarnos por todo y dedicarnos a disfrutar de este hobbie que tanto queremos?

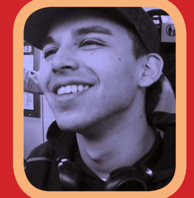
Es cierto que el debate enriquece, pero lo es también que la ola de críticas (a mi parecer injustas) sobre la calidad de Street Fighter V bien podrían terminar de plano con una saga histórica, que ya tuvo problemas para financiarse esta vez. ¿Es ese el rumbo que queremos que tome esta industria?



Y cierro con The Division, otro criticado por un "bajón gráfico" respecto a un tráiler. ¿Alguien, en verdad, se da cuenta de eso mientras juega? Lo peor es que los haters se aprovechan del pánico y se olvidan de que, como su nombre lo indican, estos son JUEGOS y, como tales, su misión es divertir. Y títulos como el de Ubisoft hacen justamente eso... más allá de una pelusita más o menos flotando en el aire.



Felipe Jorquera
#LdeA20



Ignacio Ramírez
#Mumei



Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Rafael Inostroza
#BadSeed91

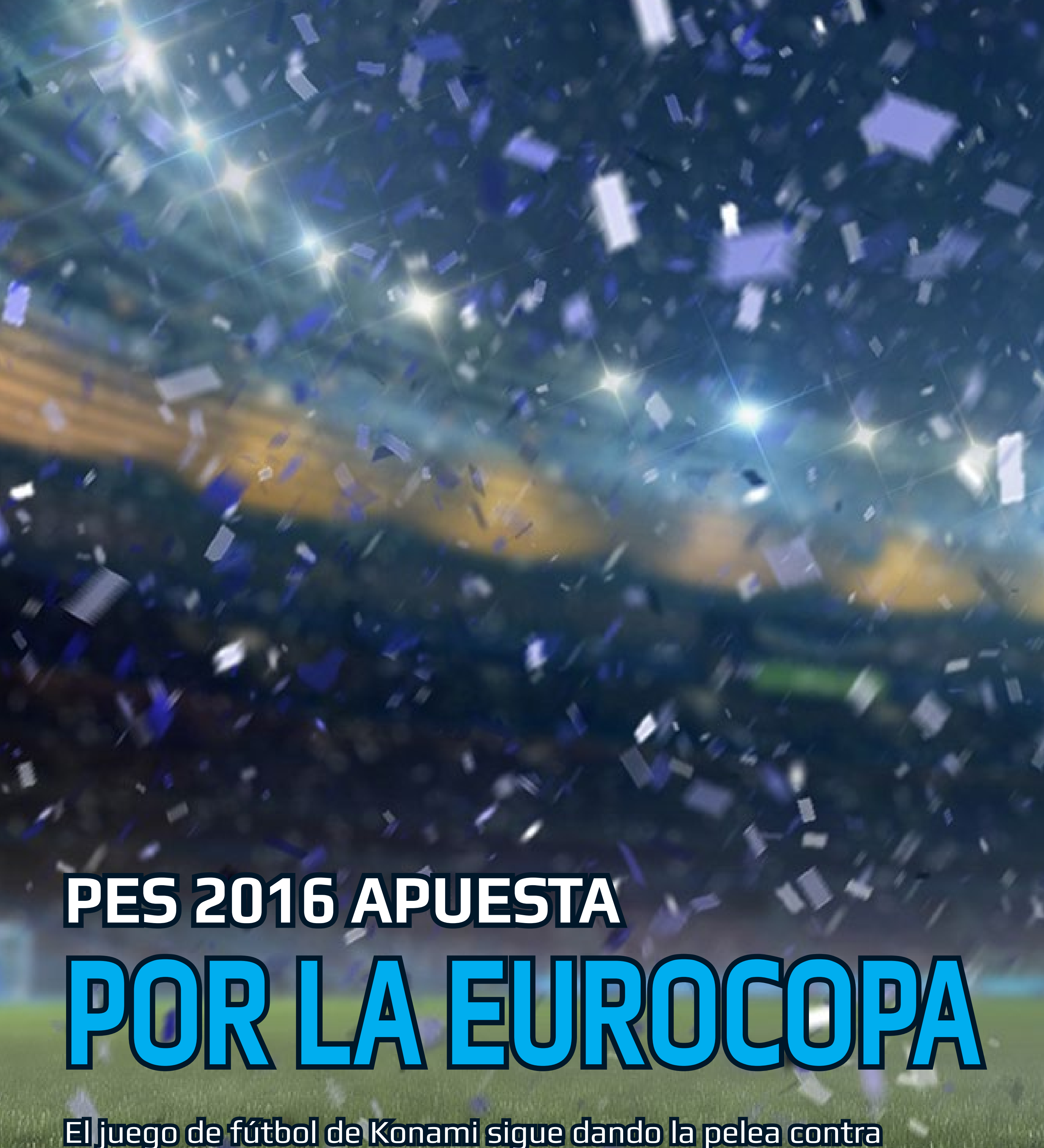


Felipe Quezada
#Lynhänder



Todas las Ediciones en
www.blogtodojuegos.cl

Índice



PES 2016 APUESTA POR LA EUROCOPA

El juego de fútbol de Konami sigue dando la pelea contra el poderoso FIFA y esta vez tirando de una de sus licencias más importantes, el campeonato europeo de naciones que se disputará en Francia a mediados de año.

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN


EURO2016
FRANCE
adidas
BEAU JEU

En el ámbito de los juegos de fútbol, es un hecho de la causa de que, a estas alturas del partido, la victoria es inapelable, en términos de ventas globales, en favor del **FIFA 16** de Electronic Arts por sobre el **PES 2016** de Konami.

Pero hay algo que no se le puede desconocer a la compañía japonesa y es que no se están echando a morir sin pelear. No sólo por la indudable calidad de su último Pro Evolution Soccer, sino además porque **siguen lanzando nuevo contenido vía digital para el juego**.

Y ahora, a partir del 24 de marzo, todos los poseedores del juego podrán descargar **de forma totalmente gratuita** una expansión que añadirá un nuevo modo. Nada menos que la Eurocopa 2016 que se disputará a partir de junio próximo en Francia.

La gratuidad de esta expansión responde a un compromiso adquirido por Konami en noviembre pasado, en virtud de las demoras del equipo para actualizar las plantillas, lo que generó varias críticas de los fanáticos, que no podían entender cómo algo tan simple podía demorarse tanto.

Erik Bladinieres, el director de Fútbol y Alianzas de Konami, explicaba en ese momento que "han sido unos meses difíciles para nuestros fans y entendemos que hayamos perdido parte de su confianza tras las últimas actualizaciones que hemos realizado, donde han faltado contenidos que nuestros usuarios esperaban".

Pero que, en virtud de aquello, "el equipo de producción de PES, que siempre ha agradecido el apoyo de sus fans, quiere recompensarles y premiaremos su apoyo e intentaremos recuperar su confianza con nuevos contenidos".

Konami adquirió la licencia oficial del campeonato el año pasado, como parte de su búsqueda de mantener su influencia en el mercado europeo, donde la marca Pro Evolution Soccer sigue manteniendo un peso importante entre los fanáticos.

Lo más importante para los usuarios es que el contenido estará disponible para su descarga, de forma digital, **a partir del 24 de marzo**, para todas las versiones del juego: PlayStation 4, Xbox One, PS3, 360 y PC. Y ya está dicho que no tendrá costo.

Una vez descargado el DLC, se añadirá a la pantalla del menú principal del juego una nueva opción, la cual estará visi-



El galés Gareth Bale irá en la portada de la edición europea.

ble apenas se cargue el juego. En algunos mercados, además, se distribuirá a partir de abril una versión física especial (sólo para las consolas PS4 y PS3) que incluirá en el disco la descarga.

Así, por ejemplo, en la versión europea aparecerá en la portada el galés **Gareth Bale**, figura del Real Madrid. En este lado del mundo no habrá una nueva edición y se mantendrá en la carátula al brasileño **Neymar**, figura del Barcelona.

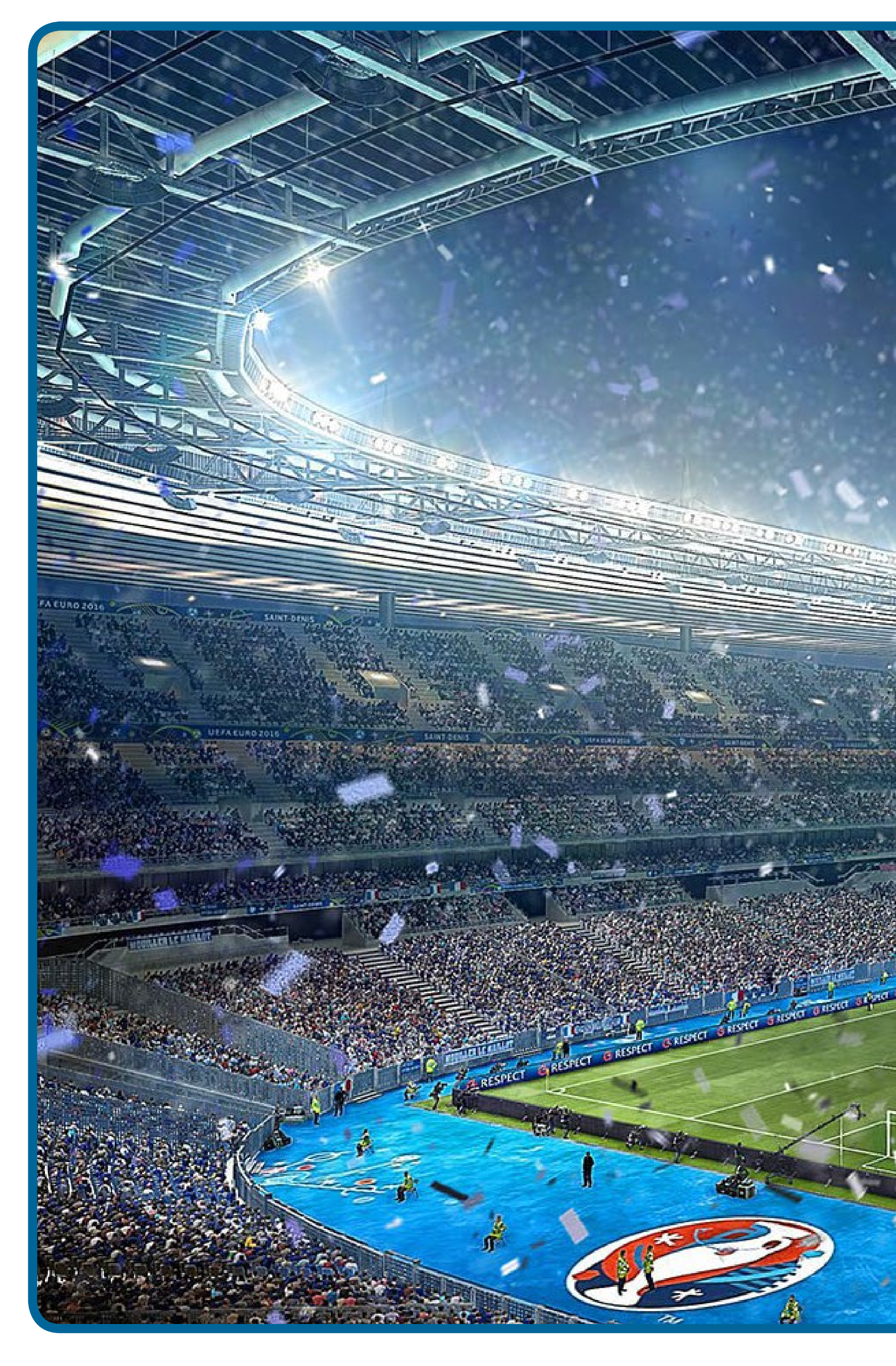
24 PAÍSES

El nuevo modo UEFA Euro 2016 contará con toda la iconografía y los elementos de la presentación del

torneo y de las 24 selecciones clasificadas, incluyendo a centenares de caras auténticas de los jugadores participantes.

Incluirá, además, **las licencias completas de 15 de las selecciones que jugarán el torneo**, por lo que estarán perfectamente recreadas las equipaciones de Albania, Alemania, Croacia, Eslovaquia, España, Gales, Inglaterra, Irlanda del Norte, Islandia, Italia, Portugal, República Checa, Turquía, Ucrania y Francia.

Desde Konami afirman que el equipo de PES ha trabajado duro en los últimos meses para que, además de dotar del mayor realismo gráfico posible al título, los estilos de juego que viene desarrollando cada selección se vea reflejado en la cancha, gracias a los sistemas de Player ID y Team ID que han implementado.



"En unos meses más, la atención del mundo del fútbol estará puesta en Francia, que acoge el campeonato más prestigioso de Europa y para nosotros es un placer poder presentar el único juego oficial", añadió Bladinieres.

El responsable europeo de Konami alabó, además, la elección de Gareth Bale para su nueva imagen corporativa en Europa.



"Es uno de los mejores futbolistas del mundo. Su habilidad y destreza lo convierten en el embajador perfecto de un juego que recreará las capacidades de las mejores selecciones nacionales de Europa y estamos seguros de que será un protagonista del torneo", indicó.

Con ocasión del torneo, además, Konami organizará una serie de competiciones oficiales online durante las cuatro semanas que durará el torneo, que arranca el 10 de junio, y **anunció que está preparando varias promociones especiales para su popular modo myClub.**





Senran Kagura Estival Versus

ARENA, SOL Y CHICAS

Las sensuales y curvilíneas protagonistas del título del estudio Tamsoft llegan con una nueva aventura llena de acción, humor y poca ropa. Por primera vez, además, la saga se estrena fuera de las consolas portátiles.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G

¡Al fin! Gracias a dios ha llegado marzo, fecha que el responsable de escribir estas líneas esperaba ansiosamente. ¿Por qué? Porque se estrena **Senran Kagura Estival Versus**, la nueva entrega de la saga creada por el estudio japonés Tamsoft, que como siempre los chicos de XSEED Games publicarán en el mercado americano.

LOS INICIOS

La primera entrega de la saga, titulada **Senran Kagura: Shojö-tachi no Shinei**, se estrenó el 2011 a los pocos meses del lanzamiento de la consola en que vio su debut, la Nintendo 3DS.

En declaraciones del creador de la serie, **Kenichiro Takaki**, el juego nació con el propósito de aprovechar el efecto tridimensional estereoscópico de la portátil **con el solo propósito de ver pechos**, pues "es lo que la gente quiere ver".

Con esto queda claro por qué la gran mayoría de sus protagonistas (casi en su totalidad chicas, aunque hay algunos personajes masculinos) posee esa exagerada proporción de senos.

El juego cuida con gran detalle el movimiento de los pechos de las chicas y por supuesto que el público japonés enganchó de inmediato con la historia de un grupo de adolescentes de secundaria que secretamente entrena para convertirse en shinobi. Fue suficiente para asegurar una secuela al año siguiente, **Senran Kagura Burst**, que expandía la trama agregando dos rutas para el modo historia.

Por supuesto que existían las intenciones de traer el fenómeno de Senran Kagura a tierras occidentales, pero como suele ocurrir con estos juegos, existía el temor a la recepción de un juego de contenido tan picante por estos lados.

El juego es publicado por **Marvelous** en Japón, pero su filial estadounidense estaba temerosa "por la naturaleza del juego y la actitud de la cultura japonesa en contrapartida a la cultura más conservadora, que hay en América".

Sin embargo, la gente de **XSEED Games**, especializada en publicar juegos de nicho de origen japonés, se hicieron cargo y lanzaron Senran Kagura Burst en formato digital para la eShop de Nintendo. Así es, no sólo era arriesgado lanzarlo en occidente, sino que además lo hacían en una consola de Nintendo, compañía que en los últimos años aplica censura en sus plataformas



a destajo cuando se trata de temas sexuales (sí, hablo de estúpida censura a juegos como **Fatal Frame**, **Xenoblade Chronicles X**, **Fire Emblem: Fates** o el próximo **Bravely Second**).

Más aún cuando una de las características emblema del juego es que las protagonistas, que son niñas de secundaria, a medida que luchan sufren daños en su vestimenta y terminan como dios las trajo al mundo, dejando muy poco a la imaginación.

Pero la recepción en América debió ser buena, pues de ahí en adelante hemos recibido todos los lanzamientos de la saga que han aparecido.

Senran Kagura Shinovi Versus se estrenó en PS Vita y fue el primer juego de la serie en aparecer en formato físico. Explotando además el hardware más poderoso de la consola, pasó de ser un side scroller en 3D a algo más parecido a un "musou", con un mapeado en tres dimensiones que le da una sensación de libertad mucho mayor.

Por supuesto, aprovechando las capacidades táctiles tanto de la pantalla como el panel trasero, podíamos cometer nuestras fechorías poniendo nuestras manos, o

las yemas de nuestros dedos en realidad, sobre las jóvenes shinobi (*no me miren con esa cara... si el juego da la opción, ¿por qué no iba a hacerlo?*).

Pasamos luego por **Senran Kagura Bon Appetit!**, un spin-off que esta vez pasaba de las batallas ninja a duelos en la cocina, en un juego musical que de ninguna forma dejó su sello erótico de lado; y **Senran Kagura 2: Deep Crimsom**, que continúa la historia original de los juegos de 3DS, del cual puedes leer más en la edición número 29 de nuestra revista.

DIMENSIÓN ESTIVAL

Llegamos así al juego que se lanza para Vita y PlayStation 4 y que tiene una presentación sin desperdicio.

"La llama que quema el doble arde la mitad y así es también la vida de las jóvenes shinobi. La muerte llega rápido para las más afortunadas, mientras las que siguen con vida deben vivir acompañadas del dolor. Las hermanas Ryobi y Ryona, de la academia clandestina de chicas Hebijo, conocen esta verdad demasiado bien, pues lloran cada día a su querida hermana mayor. Pero cuando un extraño fenómeno místico aparece, la cual lleva a las mejores jóvenes shinobi a una dimensión paralela, todo lo que conocen sobre la vida y la muerte cambia drásticamente", apunta.

Y añade que "transportadas a un extraño mundo, que pareciera ser una isla veraniega, las chicas se encuentran cara a cara con sus seres queridos fallecidos. Las señoras de la isla desafiarán a las chicas en una competición de fuerza y destreza. A la escuela ganadora, no sólo se le promete la revelación de uno de los más altos secretos shinobi, también se le concederá la opción de dar descanso a las almas de sus seres queridos".

A pesar de ser una secuela directa de Shinovi Versus, **Estival Versus se puede jugar perfectamente sin haber jugado el anterior**, aunque se da por hecho el conocer cada historia detrás de todas las academias y las no pocas rivalidades, por lo que si lo jugaste disfrutarás cada detalle.

Las aspirantes a shinobi de las cuatro academias son llevadas a otra dimensión (convenientemente, a una isla paradisiaca en verano), donde conocerán a Sayuri y a las demás chicas de la isla, que desafían a nuestras heroínas a diversos retos.

Y se acabó, no hay más quebraderos de

cabeza. Pero la gran premisa del desarrollo de la trama en una isla en pleno verano... arena, mar y mucho calor, es justificativo suficiente, ¿no es así?

EL PODER DE PS4

Es indiscutible que Senran Kagura entra por la vista. Estival Versus, además de aparecer en PS Vita, también hace estreno por primera vez en una consola de mesa, y sacará provecho del poder de PS4 para ofrecer un orgasmo visual sin igual.

La mayor diferencia entre estas versiones es que **la versión de PS4 corre en 1080p a fluidos 60fps**, mientras que la portátil moverá el juego en su resolución nativa 960x544 a 30fps.

A pesar de que Shinovi Versus corría también a 30fps, **el cambio de PS4 a PS Vita es brutal**. Aún más para un juego de ac-

LOS NUEVOS PERSONAJES

Si este es tu primer acercamiento a la serie, te abrumará un poco la gran cantidad de personajes que existen. ¡Chicas al poder! Y como entrar a detallar a cada una sería muy largo, te presentamos a quienes se suman al elenco esta vez.



Sayuri: Abuela de Asuka y esposa del legendario ninja Hanzo. Pese a su apariencia, es una poderosa kagura. Se suponía que estaba retirada, pero esta venerable anciana preparaba el evento sobrenatural del festival para poner a su nieta y demás shinobi a prueba.

Jasmine: Cuando Sayuri ejecuta su transformación shinobi definitiva, se transforma en Jasmine. Recupera su juventud a costa de sacrificar parte del tiempo que le queda de vida. Su arma es una gran pipa de madera que fuma incluso mientras está en combate.





Ryoki: Es la fallecida hermana de Ryobi y Ryoma. Gracias a la magia de Sayuri, el alma de Ryoki ha recuperado su cuerpo durante la realización del festival milenario. Maneja con habilidad las armas de fuego y un escudo, por lo que puede ser muy poderosa en batalla.

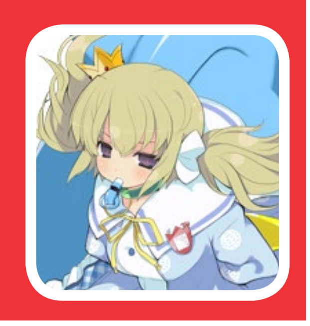
Renka: Se trata de la hermana mayor de las hermanas Mikagura, quiene están ayudando a Sayuri a dirigir el festival milenario. Su personalidad es bastante amachada y odia todo lo que sea lindo o demasiado femenino. Sus armas son un gran par de palillos de tambor.





Hanabi: Es la hermana del medio de las hermanas Mikagura. Se trata de una chica muy enérgica e impulsiva, aspecto que la hace actuar, la mayoría de las veces. sin pensar antes en las consecuencias. Su arma es un gran martillo y el uso de fuegos artificiales.

Kafuru: Es la menor de las tres hermanas Mikagura. Pero mucho cuidado con ella, pues detrás de su apariencia infantil se encuentra la hermana más calculadora y madura de todas. Lucha con un par de pistolas con forma de delfines, en honor a su espíritu guardián.



ción donde la acción es rápida y desenfrenada. No digo que la versión de PS Vita sea mala, pero tras ver en movimiento la versión de PS4, la portátil se ve algo extraña.

Takaki confesó que lo mejor de Estival Versus fue desarrollar en PS4, dadas las especificaciones de la máquina. "Podía mostrar a las chicas de forma más bella y nos acercamos a la visión que tengo de ellas. Puedo mostrar muchos más elementos en pantalla al mismo tiempo. Es mucho más poderosa y eso se refleja en el gameplay".

Por otra parte, veremos la mayor recopilación de personajes jamás vista en la saga. Hasta el momento. para su versión localizada se encuentran confirmados 29 personajes (5 son nuevos), mientras que en su edición japonesa con DLC y personajes



invitados de otras series (como **Ayane**, la kunoichi de los juegos de lucha Dead or Alive, o **Unchou Kan'u**, de la serie de anime Ikkitousen, por mencionar algunas) ya van en 34 y la lista puede seguir creciendo.

Por desgracia, estos invitados no están confirmados en esta parte del mundo, por el tema de las licencias. Aun así, **30 personajes jugables** es una cifra bestial para un juego de este tipo.

El modo en que se presenta la historia del juego también cambia respecto a Shinovi Versus, donde se dividía en las diferentes academias. contando desde su punto de vista la misma historia. Algo que cansaba un poco a la larga, pues era jugar los mismos sucesos una y otra vez con cambios mínimos.

En Estival Versus se desarrolla en una sola línea, intercalando las academias y sus personajes, haciendo menos monótona para el jugador la narrativa. Tras superar la primera vez una etapa, se puede jugar de nuevo con cualquier otro personaje. Y se mantiene intacto el aspecto de novela visual en las cutscenes, es decir, el texto desplegado en pantalla con los modelados en 3D de los personajes de fondo.

Otro punto a favor es la **individualidad** que se le ha otorgado a cada personaje. En los anteriores juegos, pese a poseer una gran cantidad de protagonistas para elegir, todos se sentían iguales, pese a sus diferentes ataques. Acá han buscado diferenciar a cada chica en la arena de combate, por lo que ahora no sólo tendrás una chica favorita por su aspecto, sino también por cómo se adapta a tu estilo de jugar.

El aspecto multijugador del que hizo gala Shinovi Versus regresa. En PS Vita se mantiene casi inalterado, permitiendo reunirse a 4 jugadores. En PS4 el número sube a 10.

Los modos que veremos son **"Point Battle"**, donde ganas puntos atacando a otros personajes y ganando el primero en llegar al puntaje solicitado o quien tenga más puntos al acabar el tiempo. En **"Panty Collection Battle"** caerán calzones desde el cielo y deberemos recoger el máximo posible. Por último, estará **"Capture the Brag"**, donde la tela de la bandera se ve reemplazada por sostenes. Un jugador llevará "la bandera" y mientras más enemigos derrotes, el número de sostenes de la bandera aumentará. Además, quien la porte irá au-



mentando su fuerza... amo la creatividad de estos japoneses.

"M" DE MADURO

Senran Kagura rebosa sensualidad por donde busques. Un título donde todos los personajes son jóvenes chicas, todas de voluptuosas curvas casi al borde de la exageración, propiciando todos los escenarios posibles para que terminen desnudas al frente de nuestra pantalla. ¿Qué podemos esperar? Es el sello de la franquicia y nada de eso iba a faltar a la cita. **Es más, todo se ve incrementado y mejorado**.

Es donde se explota al máximo las capacidades de ambas consolas, claro que destacando en PS4. No en gráficos ultra realistas ni en texturas fotográficas. Es la belleza del movimiento de los personajes, de sus cuerpos, de la ropa, con el sólo propósito de causarnos satisfacción como si fuera un fetiche visual.

Es este aspecto el que mayor critica genera para la saga. Un punto donde amas u odias a Senran Kagura. Me sorprende que tipas como **Anita Sarkeesian** no hayan hecho un escándalo de este juego, aunque en lo personal deseo que siga bajo su radar.

Ya mencioné que una de las características clásicas del juego es el daño del ropaje. ¿Qué más podemos sumar en un escenario veraniego? **¡Agua!** Uno de los nuevos efectos que se ven añadidos es de los personajes salpicados, donde la ropa se adhiere a su piel creando un efecto de transparencia, dejando ver su ropa interior o su cuerpo. ¿Es mejor insinuar que mostrar? ¿A quién no le gustan las poleras mojadas?

Se agregaron nuevas animaciones para las transformaciones shinobi y ahora cada chica tiene la suya, sacando el scroll desde los lugares más insólitos, aumentando el nivel de ecchi (aún mas) en el título.

El **"Dressing Room"** está de vuelta, un modo que sería imposible de remover a estas alturas. Los personajes de Senran Kagura son altamente

personalizables en lo visual y a medida que avancemos en la historia desbloquearemos tanto atuendos como ropa interior, con lo que podremos vestir a nuestra chica a gusto, casi como si jugáramos a las muñecas (*no es que lo haya hecho de niño, sólo lo imagino así*).

Pero el vestidor no sirve sólo para eso, pues es un punto donde existe interacción con la chica seleccionada. Tanto en PS Vita a través de sus paneles táctiles, como en PS4 gracias al touchpad de su control, podremos realizar distintas acciones con los personajes. Desde realizar acercamientos o tocaciones, hasta rasgar su ropa. **Todo está permitido** hasta donde se pueda garantizar una clasificación ESRB bajo el AO (solo para adultos).

En las últimas actualizaciones japonesas se incluyó un nuevo modo, donde puedes besar virtualmente a tu waifu, además de agregar soporte a la PlayStation Camera. que seguirá tu mirada en el vestidor.

Todo lo anterior se puede mezclar (salvo los besos) al **"Photo Mode"**, donde elegiremos a una o varias chicas para hacerlas modelar, pudiendo cambiar desde sus poses hasta las expresiones faciales y luego darnos un festín guardando todos los resultados en fotografía. Espero que tus padres no sepan usar tu consola, porque no me gustaría que encuentren lo que guardarás allí.

VERANO CALUROSO

Senran Kagura Estival Versus es un juego que puede ofrecerte horas de entretención, con mucha acción y la profundidad suficiente en su combate para hacerlo un buen brawler. Pero siempre que seas tolerante al **alto nivel de fanservice** que inunda el juego. Tengo muy claro que este nivel exagerado echa para atrás a muchos jugadores de disfrutar estos títulos, sin que logren ver lo que realmente pueden ofrecer. Ahora, si amas el estilo anime del título y las chicas kawaii, disfrutarás por partida doble con todos los modos que el juego dispone.





DE ÉPICO... NADA

Unepic, o el absurdo de la autoconsciente gesta medieval, está en el mercado desde 2011, para PC, Wii U, Xbox One y este mes llegará a PlayStation 4 y Vita. Un título que es todo un homenaje al plataformeo RPG ochentero.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak

¿Se han fijado en la muy exigua presencia de humor en los juegos que han aparecido en estos últimos años?

Todo va de personajes oscuros, con complicados pasados y dramas familiares que deben llevar sobre sus hombros la pesada carga de salvar al mundo o el universo... otra vez. Lo que podríamos llamar **dramones** que, con el enfoque adecuado, más que seguro se convierten en una saga de novelas de fantasía adolescente y romántica, ideal para los jóvenes de hoy.

Si no fuera por el continuo rescate de los *indiegentes* de siempre, **los videojuegos serían algo bastante deprimente**... entretenidos, pero deprimentes, si alguna vez tomáramos en cuenta en serio las historias. Y no hay excepciones de géneros, porque hasta el último plataforma metroidvanesco aspira a quedarse con el título de ser el más serio y grave.

Misma cosa le pasó a **Francisco Téllez de Meneses** cuando quiso homenajear a ese tremendo juego original de la MSX, el influyente **The Maze of Galious** (también citado en La Mulana), comenzando a armar una secuela no oficial y mucho menos autorizada, hasta que se dio cuenta que entre tanta referencias cruzadas, dignas de tesis de grado, bien se podían hacer bromas y proponer un trasfondo propio, inmersivo y coherente con las mazmorras, torres y pasadizos que ya había diseñado.

Unepic es fruto de la afiebrada mente de un ñoño que ha consumido demasiada ciencia ficción, comics, videojuegos... como casi todos los diseñadores hoy en día. Pero se le ocurrió la genial idea de poner a otro ñoño como protagonista, con quien comparte aficiones, pero que además es un eterno rechazado por la féminas, un jugador de rol de lápiz y papel y consumidor recreativo de marihuana.

Pésima combinación ésta última si en medio de una partida decide ir volado al baño. Eventualmente le apagan la luz y cuando usa su encendedor regalón se encuentra ya no en el "meódromo", sino en medio de un desconocido castillo, oscuro y plagado de monstruos de la peor calaña.

Súmenle que, al poco andar, un espíritu maligno posee su cuerpo, sin controlarlo, pero enviándole continuos mensajes contradictorios que lo deberían conducir a la

muerte para que pueda librarse de esa pared de carne y hueso.

El juego posee la estructura clásica de los metroidvania, pudiendo acceder a nuevas zonas en la medida que conseguimos llaves o habilidades, que a su vez conseguiremos completando misiones y venciendo a enormes jefes.

El buen **Dani** (que así se llama el prota) posee la clásica hoja de personaje donde podremos subir puntos en cada subida de nivel, asignándose a distintos tipos de armas, magia o armadura, que nos serán más o menos útiles dependiendo de las habilidades de los esbirros que enfrentemos. Contaremos también con multitud de armas, armaduras, hechizos e incluso mascotas que nos acompañarán en esta ochentera aventura plataformera en 2D.
¿Por qué vale la pena un juego del año 2011 con una estética tan demodé y del gusto del frikerio más hipster? Pues porque si crecieron en los 80' y 90' van a disfrutar de lo lindo las infinitas referencias a toda esa cultura que hemos consumido durante estos años, ya sea a modo de items, diálogos con personajes secundarios o con el propio demonio que nos ha poseído, que constantemente nos insulta o trata de entender las referencias frikis que soltamos cada vez que nos encontramos con algunos objetos o salones claves en el juego, los personajes secundarios mismos (como un Comandante Ackbar en túnica que nos advierte sobre obvias trampas) o muchas de las misiones secundarias asignadas por clones de Yoda, entre las que se encuentran vencer en batalla a un capitán orco para luego ser digno de fecundar a

THE FLAME IN THE FLOOD

Un género como el survival necesita de una brisa de aire fresco refrescante, cautivadora, intrigante y divertida a partes iguales. Combinar tramos de navegación por el río en una humilde chalupa a través de relajantes aguas o de furiosos rápidos con exploración en territorios donde podremos hallar objetos a los que podremos dar múltiples usos. Y todo esto por una búsqueda de la que no tenemos certezas, pero acompañados de nuestro fiel perrete que además podrá portar algunos ítems únicos que se conservarán tras morir en una partida. Para quienes quieren probar un Don't Starve más contemplativo, misterioso y sazonado con preciosas canciones de corte folk.









las féminas de la tribu... a potito pelao.

El juego es puro vicio lootero, humor cachondo, autoconciencia y mecánicas herederas de los juegos de NES, pero con mecánicas pulidas y justas para el jugador. No se pierdan Unepic si son fans de los metroidvanias y los desafíos completistas, disfrutan de las barrabasadas de tipos como **Tim Schafer** o **Suda51** y no tienen problemas en reírse de la ñoñería propia y ajena.

NOT A HERO

El irresponsable estudio Roll7 nos trae otra joya del desenfreno pixelizado, de partidas cortas y nivel de adictividad heroína. Si un conejo humanoide viaja el año 2048 a detener una invasión alienígena, pues va y se presenta a alcalde con la promesa de exterminar a la mafia local. Y para eso cuenta con el apoyo de un grupete de lo más variopinto de sanguinarios antihéroes de gatillo fácil. El juego parece ser el hijo bastardo entre el clásico Elevator Action y Canabalt, mezclado con un bullet ballet digno de John Woo, un sistema de coberturas 2D que parece asombroso que no se le haya ocurrido a nadie antes y personajes jugables violentos, veloces y con habilidades únicas.



El héroe de Hyrule

Y LA PRINCESA



Entre remasterizaciones y otros, Nintendo ha generado grandes expectativas de cara a la próxima aventura de Zelda. Y para que estés bien preparado, te invitamos a recorrer y entender la historia de esta saga que cumple 30 años. Aquí la primera parte de este especial.

Pedro Jiménez
#PedroJimenez



"Link... es momento de despertar. Tu increíble destino se acerca... es tiempo de levantarse... Link...Link..."

Corría el año 1986 y el creador de Mario Bros., **Shigeru Miyamoto**, tras el éxito del primer juego del fontanero, comenzó a trabajar en un nuevo proyecto con ayuda de un pequeño equipo en las oficinas de Kyoto.

En ese entonces, Nintendo estaba trabajando en una consola de discos que permitiría reescribir la información del juego. Así, Miyamoto pensó en un título donde dos jugadores pudieran crear sus calabozos y jugar la creación de su compañero también.

Al probar el juego se dieron cuenta de que lo más entretenido no era crear, sino superar los calabozos y diseñaron un título para un jugador donde el protagonista fuera a lugares bajo las montañas, pero también recorriera bosques, lagos y el campo.

Con respecto al nombre, el mismo Miyamoto contó que no sabían cómo ponerle, pero quería que fuera "La Leyenda" de algo. "Pasé mucho tiempo pensando qué podía ser ese algo. En eso, el encargado de relaciones públicas me dijo por qué no escribes un guión. Sugirió una historia ilustrada donde el protagonista rescataba a una princesa siempre bella a pesar del tiempo. Me habló de un escritor cuya esposa se llamaba Zelda. ¿Por qué no le das ese nombre a esa eterna belleza?". Miyamoto no iba a hacer la novela gráfica, pero sí le gustó el nombre. Así que le preguntó a Scott Fitzgerald (el escritor) si podía usarlo, éste aceptó y así nació **"La Leyenda de Zelda"**.

En este juego, el protagonista no tiene nombre y los jugadores lo pueden llamar como quieran, porque la idea es que tú seas el héroe, pero Miyamoto lo nombró **Link** (que significa eslabón en español), porque conecta a la gente. La anciana cuentacuentos que le da información a Zelda se llama **Impa**, cuyo nombre viene de impartir (contar o enseñar).

En un principio, Zelda, Link e Impa eran los tres guardianes de la Trifuerza. Hoy, cuando alguien piensa en los personajes asociados



a ésta, piensa en Link, Zelda y Ganon, pero eso comenzó en Ocarina of Time. Originalmente, **Ganon sólo era el villano** que perseguía ese poder.

INTRODUCCIÓN

En términos cronológicos, **todo comienza con Skyward Sword**, pero existen muchas dudas y misterios con respecto a la historia y secuencia de este videojuego que cumple 30 años.

El mundo donde ocurre esta historia fue creado por tres dioses: **Din**, el dios de la fuerza, quien creó la tierra; **Nayru**, dios de la sabiduría, que creó el orden; y **Farore**, dios del coraje, que inventó a los habitantes. Al terminar esas tareas, dejaron tres triángulos dorados, llamados la Trifuerza. Cuenta la historia que la persona que la posea convertirá sus sueños en realidad. Y, para cuidar la Trifuerza, le encargaron la tarea al dios **Hylia**.

Un corazón fuerte, habilidades innatas y un balance de las tres virtudes (poder, visión



y sabiduría) son necesarias para que este poder cumpla tu deseo. Si una persona que no tiene ese equilibrio toca la Trifuerza hará que sus piezas se separen, obteniendo sólo un atributo, el que más destaque en ella. Las otras partes aparecerán en las manos de las personas que designen los dioses y una de esas tres personas puede reunir las tres partes y obtener el poder real.

Los héroes de estas historias comparten el nombre de Link. Puede que sea siempre el mismo, una serie de familiares y sus descendientes. Los Link de ciertas eras también pudieron ser llamados así por las épicas historias del héroe de Hyrule. La princesa Zelda también aparece a lo largo de toda la historia y puede que este nombre se haya traspasado por generaciones.

La Leyenda de Zelda comienza con la creación del cielo y la tierra, justo tras los eventos de Skyward Sword, **pero todo se desordena después de Ocarina of Time**, donde aparecen tres líneas de tiempo: Link derrota a Ganon, o es derrotado. Pero si el héroe derrota al villano, hay dos caminos: su era como niño, donde Link regresa a su tiempo original, y su época adulto, donde el Héroe del Tiempo desaparece y Gannondorf está libre.

1 y 2
LA ERA DEL CIELO
Y LA ERA DEL CAOS
(Skyward Sword, Nintendo Wii. 2011)

Todo comienza con una gran guerra don-





de la representación del mal, el rey demonio **Demise**, busca quedarse con la Trifuerza, e Hylia decide hacer una ciudad en los aires para protegerla a ella y la gente.

Buscando cómo encerrar a Demise y evitar que siga haciendo el mal, Hylia decide renunciar a su divinidad y convertirse en humano para obtener el poder de la Trifuerza y poner en prisión a la representación del mal. Tras este sacrificio, **Impa**, el Sheikah, quedó a cargo de cuidar la prisión de Demise y esperar a la reencarnación de Hylia.

Siglos después, Hylia reencarna en una joven princesa llamada Zelda y **Ghirahim**, un secuaz de Demise, se dispone a encontrarla y sacrificarla para resucitar a su amo. Ahí aparece un joven niño llamado Link que logra hacerse con la Trifuerza y obtener su deseo de destruir al rey demonio.

3
LA ERA DE LA PROSPERIDAD (The Minish Cap, GBA. 2004)

Siglos después, el dios Din crea en la tierra un reino llamado Hyrule. Los Hylians serán los descendientes directos de la primera reencarnación de Hylia, la princesa Zelda. Al ser familiares de un dios, tienen poderes especiales. Y aquí también nace la tradición de llamar Zelda a las princesas.

En el mundo de Hyrule comenzó a hacerse conocida la historia de un poder sobrenatural llamado Trifuerza y muchos guerreros comenzaron a bus-



carla. **Rauru**, el Sabio de la Luz, construyó el Templo del Tiempo, un lugar protegido y donde se puede encontrar la Trifuerza, pero solo hay una forma de entrar y es obteniendo tres llaves, las piedras espirituales del bosque, fuego y agua, que son protegidas por sus mismos habitantes.

4
LA ERA DE LA FUERZA (The Minish Cap, GBA. 2004. Four Swords Adventure, GBA. 2002)

El primer gran evento tras la creación de Hyrule fue la aparición de unos poderosos seres oscuros. Un pequeño **Picori** (una pequeña especie que parece la mezcla de un duende y un ratón) bajó de los cielos con una luz dorada y una espada, que sería uti-

lizada por un héroe para eliminar a los seres oscuros y devolver la paz en el reino.

La familia real tuvo mucho cuidado en proteger la espada, ya que también era la llave del cofre donde estaban encarcelados los seres oscuros. Así que la mantenían escondida y sólo la mostraban una vez al año, durante las celebraciones de agradecimiento que hacen los Hylians a los Picori.

Durante esa fiesta, los mejores peleadores del reino se dan cita y participan en una competencia de espadas en el castillo. El ganador será premiado frente a la espada, siendo la única vez al año donde la gente la puede ver.

La leyenda cuenta que cada cien años una puerta secreta se abrirá y los Picori pasarán entre los humanos. Ese año, un espadachín llamado **Vaati** fue el ganador y convencido de que el cofre donde está la espada tenía el poder de la luz, decide romper los sellos liberando al mal en el reino.

La princesa Zelda dice que tiene poderes especiales y puede ayudar a solucionar el problema, pero Vaati, por miedo a las palabras y habilidades de la princesa, decide convertirla en una estatua de piedra. Para liberarla de la maldición, sólo un héroe con el poder de la espada Picori podría destruir ese hechizo, pero el arma se encontraba quebrada.

Smith, el gran herrero de Hyrule, explica que en Minish, el reino de los Picori, podrían arreglar esa arma legendaria, pero necesitarían cuatro elementos. Así que Link, un campesino que miraba la justa, será el héroe que arreglará la espada mágica.

Durante este camino, aparece **Ezlo**, un hombre que sufre una extraña maldición y fue transformado en un gorro de mago. Explica que era un hechicero y sabio en el reino Picori y Vaati era su aprendiz. Un día, éste utilizó una de sus invenciones, que entregaba grandes poderes oscuros, y conjuró la maldición en su maestro. Ahora, con sentimiento de culpa por las acciones de su discípulo, acompaña a Link en esta aventura para visitar el reino de Minish.

Tras encontrar los



cuatro elementos y llevarlos al Santuario Elemental (lugar donde estaba escondida la espada Picori), se empieza a formar una nueva espada, **la Cuarta Espada**, que entrega la habilidad de dividirse en cuatro copias idénticas de la persona que la porte.

Tras derrotar a Vaati, el héroe termina las maldiciones de Ezlo y la princesa Zelda. Ezlo decide regalar a los Hylians un gorro de mago que da más poder a las personas de buen corazón. Zelda usa el sombrero y con sus poderes mágicos vuelve a encerrar a las fuerzas oscuras.

Cuando se creía que Vaati había muerto, volvió a aparecer y sembró el terror en el reino de Hyrule secuestrando a todas las mujeres jóvenes. Ahí el héroe usa su poder y su cuerpo se multiplicó por cuatro pudiendo derrotar de nuevo a Vaati, quien termina encarcelado dentro de la espada.

Por generaciones las princesas Zelda y sus descendientes custodiaron la espada para que Vaati no renaciera, hasta que un día se rompió y el villano secuestró a la princesa Zelda para convertirla en su esposa.

Link, que alcanzó a ver la captura de Zelda, tomó la Cuarta Espada y su cuerpo se multiplicó. Tres Grandes Hadas aparecieron y le dijeron que para batir a Vaati y enfrentarlo en el Palacio de los Vientos debía demostrar su fuerza y coraje. Tras superar esas pruebas, enfrenta a Vaati, lo derrota y rescata a la princesa. Nuevamente el villano es encerrado dentro de la Cuarta Espada y los cuatro cuerpos de Link vuelven a convertirse en uno solo.

5
LA ERA DEL HÉROE DEL TIEMPO (Ocarina of Time, Nintendo 64. 1998)

Siglos después comenzó una terrible guerra en Hyrule. En medio de esta confusión, una mujer voló por el reino con un bebé en sus brazos y se refugió en un bosque desconocido. Le pidió al espíritu de este bosque, el gran árbol **Deku**, que protegiera al niño. Éste, convencido de que el destino del menor será clave en cambiar el orden de las cosas, se preocupó del menor hasta que falleció su madre y lo criaron como un Kokiri, nom-



bre de los habitantes de ese bosque.

Ese niño sería Link, el héroe del tiempo. A todos los habitantes del bosque los acompaña un hada, pero como Link era un Hylian de nacimiento nunca tuvo la suya. Esto cambió al comenzar su aventura, pues Deku decide darle al hada **Navi**.

Ganondorf, líder de los Gerudo, tribu guerrera que vivía en el desierto, juró lealtad al reino de Hyrule, pero en verdad sus intenciones eran buscar y obtener la Trifuerza.

La pequeña princesa Zelda había sido elegida por los dioses para manejar un poder divino. Un día, tuvo un sueño donde ve a Ganondorf obteniendo la Trifuerza y destruyendo el mundo. Le contó a su padre sobre la visión y las verdaderas intenciones de Ganondorf,



pero éste no creía en la profecía, así que la princesa y su cuidadora Impa decidieron vigilar al líder Gerudo mientras estaba en el castillo de Hyrule.

En medio de esto, el pequeño Kokiri debe enfrentar a unos enemigos que eliminaron a Deku y halla una de las **tres piedras espirituales**, que son las llaves para abrir el Templo del Tiempo.





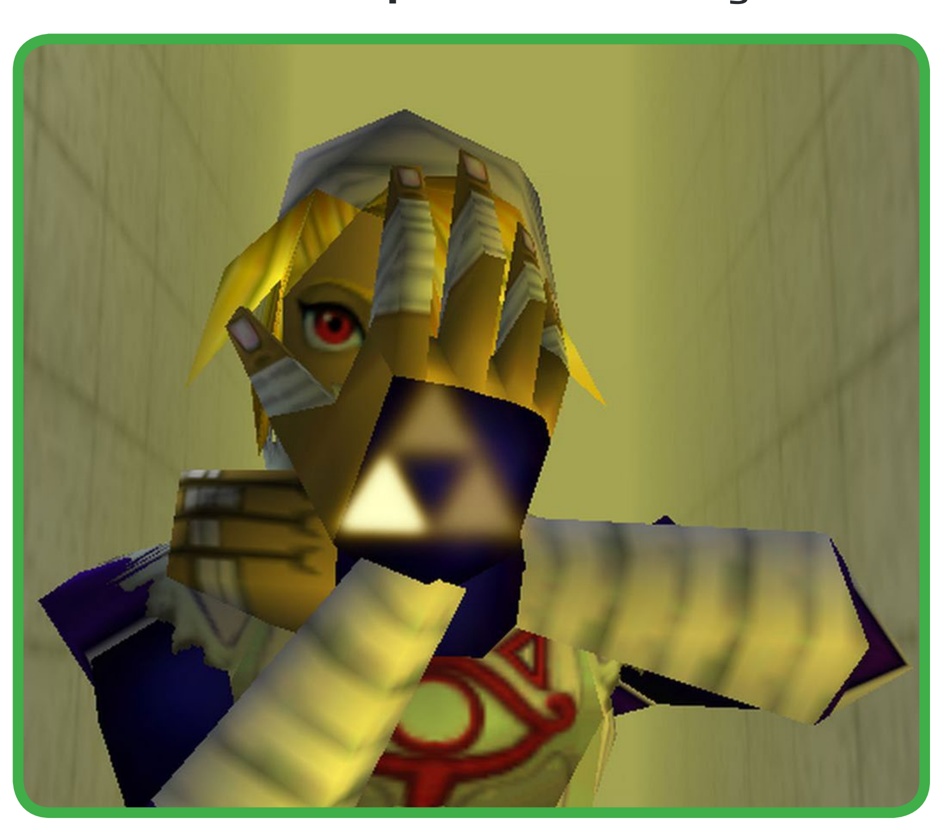
Así, decide ir al castillo de Hyrule a buscar más respuestas y ahí se encontraría por primera vez con Zelda. Ella le cuenta su sueño y le pide que halle las piedras espirituales antes que Ganondorf y usen la Trifuerza para derrotarlo.

Cuando Link obtiene las piedras, Ganondorf realiza un ataque en el castillo para obtener la Ocarina del Tiempo, un tesoro de la familia real que se decía era una de las llaves para obtener la Trifuerza, ya que tocando las notas correctas la persona que las intérprete puede viajar en el tiempo y el espacio. Zelda escapa del castillo y al ver a Link le lanza el instrumento para que proteja la Trifuerza.

Con las tres piedras sagradas y la Ocarina del Tiempo, **Link abre la Puerta del Tiempo**, un lugar secreto donde estaba la legendaria **Espada Maestra**, un arma capaz de erradicar el mal y da acceso al **Reino Sagrado**, un mundo paralelo a Hyrule donde descansa la Trifuerza.

Ganondorf, al darse cuenta de lo que estaba haciendo el héroe, ataca el Reino Sagrado y consigue obtener una parte de la Trifuerza, **el poder**.

El Reino Sagrado tie-





ne la característica de que Hyrule es un reflejo del corazón de las personas que pasan por él y al ser atacado por Ganondorf, el mundo quedó cubierto con una gran nube negra donde demonios y criaturas lo invadieron todo.

Mientras tanto, Link quedó atrapado en el Reino Sagrado y se da cuenta que su pequeño cuerpo le impediría convertirse en el héroe del tiempo. Uno de los siete sabios que custodian ese lugar, **Rauru**, el Sabio de la Luz, le dice que duerma durante siete años en la "Habitación de los Sabios", para ser más grande, tener más fuerzas y para poder enfrentar a Ganondorf.Por su parte, la princesa Zelda no tiene opción y se esconde durante esos siete años haciéndose pasar por Sheik un joven de la tribu de los Sheikah.

Ya como un adulto, Sheik le explica a Link que debe derrotar las maldiciones que hay en cinco templos para liberar a los seis sabios que custodiaban el Reino Sagrado. Tras conseguir ese objetivo, le confiesa que realmente es la princesa Zelda, le explica que ella es el séptimo sabio y quien puede manejar una de las partes de la trifuerza, **la sabiduría**. Con la ayuda de los siete sabios, Link puede llegar al castillo de Ganondorf y enfrentarlo.

En esa pelea final, el héroe del tiempo descubre que él maneja la tercera parte de la Trifuerza, **el coraje**. Tras superar al líder de los Gerudo, éste usa su poder de la Trifuerza y se transforma en Ganon, el rey demonio. Aún así, Link logra superar a su rival y Zelda, con ayuda de los otros sabios, **encierran a Ganon en el Reino Sagrado**.

Al acabar esa batalla, la princesa le pide la Ocarina del Tiempo de regreso a Link y decide de regresar al pasado y evitar que Ganondorf entre al Castillo y haya paz en Hyrule. Zelda decide regresar en el tiempo, con lo que Link volvió a su vida original antes de conocer a la princesa y no recordará nada.

De aquí en adelante la historia del juego tiene tres caminos.

Pero eso se los contaremos en la segunda entrega de este especial, en la próxima edición de nuestra revista. ¡Hasta la próxima!

République

LOS OJOS DE HOPE

El estudio Camouflaj nos invita a darle una vuelta de tuerca al género del sigilo, con una aventura en que seremos los guías de una intrépida chica dispuesta a todo con el fin de hacer tambalear a un tiránico gobierno.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



En ocasiones, la gente suele dar opiniones que hasta cierto grado pueden estar muy influidas por sus costumbres y el obvio rechazo que todos sentimos ante lo que no nos parece común. Un ejemplo claro es tachar al PC como una plataforma "incómoda de juegos", usando por el camino fundamentos de tener que estar ligada a un escritorio o que, en cambio, la consola la puedo conectar a mi pantalla grande.

Pero aunque se pueda comprobar lo contrario de esas palabras, **los hábitos de la gente no cambiarán** y seguirán jugando del modo que los haga sentir más cómodos.

A mí me ha sucedido con mi smartphone. Sí, es cómodo poder jugar en él, llevarlo a cualquier lado. Ahí jugué grandes obras que se pueden parar de igual a igual ante los referentes de siempre de la industria. Me bañé en un mar de emuladores y, como buen sinvergüenza que soy... todo gratis.

Pero me faltaban mis botones, la sensación de presionarlos... en fin, pasé de los celulares y volví a lo de siempre. Ahora ni siquiera me vale que Samsung me diga que su próximo Galaxy será una brutalidad que puede superar a la PS4 en rendimiento. Para mí eso es un "meh". No tengo ganas y no creo que las vaya a tener para volver allí.

¿A dónde quiero llegar con esta introducción al pedo? Se dio el caso de un crowdfunding para un videojuego que se proponía ofrecer una aventura al nivel de los AAA de consolas, pero en smartphones. Incluso, se podría decir que ofrecía más que la mayoría de AAA actuales, pues entre sus promesas estaba la palabra **"innovar"**.

Pero la gente que frecuenta esa rama de los videojuegos no lo hace en smartphones... y a unas semanas de terminar la campaña, la meta se veía lejana y perdida. Todo apuntaba a un desastre. Pero la gente a cargo del proyecto pensó claramente y sacó un as bajo la manga: **salir en PC**.

Es un hecho que el mercado de los juegos móviles está hoy donde está por unas aves kamikaze que masacraban cerdos y gente queriendo hacer tríos en hileras con dulces. Además, el público que los consume quizás no sepa qué significan las siglas AAA o puede que esos sean los primeros videojuegos que tocan.

Habiendo notado que se habían equivoca-



do de público y lugar y ahora apuntando a lugares donde la gente sí suele mirar los videojuegos con cierto respeto, de manera milagrosa el proyecto se financió a última hora. Pero todo no acabaría con eso, pues tras salir fue tal el recibimiento de la gente que estamos aquí para hablar del inminente lanzamiento en PlayStation 4 de **République**, obra del estudio **Camouflaj**.

La mente tras el anecdótico crowdfunding fue **Ryan Payton**, conocido como productor asistente de Metal Gear Solid 4 y director creativo en Halo 4, que tras su marcha de 343 Industries en 2011, al año siguiente presentó al mundo la primera obra de su nuevo estudio.

République nos propone una aventura de sigilo en un mundo distópico que parece fabricado por trozos de grandes obras literarias como Fahrenheit 451, 1984 o Un Mundo Feliz. Estamos ante un régimen totalitario en el que la presencia de un todopoderoso y omnipresente tirano rige las vidas de sus habitantes y controla hasta la más mínima de sus actuaciones, ya sean públicas o privadas.

Aquí entramos nosotros. Sin abundantes

explicaciones y sin ni siquiera saber quiénes somos ni dónde estamos, tendremos que ayudar a una joven llamada **Hope** que intenta escarpar de prisión tras descubrir cosas que nunca debió conocer.

"Estando muy inspirado por los primeros juegos de PlayStation, es una alegría no exenta de ironía que la experiencia completa de République llegue a PS4", indicó Payton al anunciar la versión para la consola. ¿Pero a qué se refiere con eso? ¿Cómo se juega République?

Si hablamos de una aventura de sigilo, **obviamente su principal referente es Metal Gear Solid**, pero cuenta con la gracia de que no controlamos a Hope, sino que nuestro papel es del observador y guía. A través de cámaras de vigilancia podremos seguir sus pasos e indicarle cuál sería la manera más segura de proceder.

Así que imagínense una aventura de infiltración donde nuestras herramientas son escasas, pero a la vez versátiles y en la cual nos limitamos a dar órdenes, según lo que podemos ver a través de cámaras que nos dan una suerte de planos a lo Resident Evil en donde siempre maldeciremos ese resto de escenario que no vemos.

Nuestro papel como jugador se limitará al de darle ordenes a Hope, decirle por dónde debe proceder para evitar al guardia, abrirle puertas, accionar interruptores. Nuestra utilidad irá subiendo a medida que progresemos y podremos hacer cosas como interceptar correos electrónicos o distraer guardias.

Hope tampoco es una marioneta. Si bien lo lógico es evitar el enfrentamiento, si la llegamos a cagar como guía, Hope será capaz de defenderse con herramientas que hallaremos por el escenario como un spray de pimienta o una pistola eléctrica. Algo que podría no impedir que la terminen capturando y llevando a una celda y, perdiendo todo lo que habíamos encontrado.

Tal como hizo en su momento Bioshock, contando una histo-

ria que de verdad nos involucra a través del gameplay, Républi-que quiere hacer algo parecido contando retazos de su mundo a través de coleccio-nables como libros, cintas de audio, gra-baciones de video, emails o videojuegos.

Una de las cosas que agrada de Républi-que es que no teme esconder sus referen-cias, que además dan sentido a sus colec-cionables. Por ejem-plo, entre los libros que podemos hallar están La naranja me-cánica, Un mundo fe-liz, Trópico de Cáncer, Fahrenheit 451 o Re-belión en la granja. Todos títulos prohibi-dos para evitar la inci-tación a una rebelión contra el gobierno.

Prohibidos por razo-nes similares, pode-mos encontrar video-juegos como Bastion, Gone Home, Hotline Miami, The Banner Saga, Thomas Was Alone o Papers, Plea-se, que suelen ser ci-tados como auténti-cos clásicos. También encontraremos gra-baciones de audio de un tal Zager, interpre-tado por la genial voz de Solid Snake, **David Hayter**.

A propósito, el jue-go también llama la atención por su gran elenco de actores de doblaje. Además de Hayter tendremos a **Jennifer Hale**, voz de la versión femenina del capitán Shepard de Mass Effect o Nao-mi Hunter en Metal Gear Solid, o **Dwight Scultz**, quien hizo del Presidente Prescott en Gears of War 3 y Khary Payton Azrael en Batman: Arkham City. Pero la cosa no acaba ahí ya que tam-bién cuentan con el músico compositor **Jun Fukuda** (Killer 7, No More Heroes).

Es una aventura de si-gilo que logra parecer nueva e interesante y seguro encantará a los fans del género y también, por qué no, también a los fanáti-cos de las aventuras gráficas, gracias a su mutado gameplay de point and click.

En fin, que Républi-que viene a corroborar una vez más que los videojuegos son un medio perfecto para contar buenas histo-rias gracias a las liber-tades que entrega, siendo las únicas limi-tantes las impuestas por los mismos auto-res, estudios o gente a cargo del dinero.

Si bien tanto en la ver-sión de smartphone como la de PC es un juego episódico (en PC con un solo pago tienes todos los epi-sodios), todavía está incompleto a la es-pera del lanzamiento del capítulo final, que se entrena en simul-táneo con la versión de PS4, que los traerá todos en un solo disco la próxima semana.



Pokémon

CONOCE A TEKKEN

Pokken Tournament nos ofrece una particular visión del universo Pokémon con un juego que mezcla a estos monstruos con el estilo de la conocida saga de lucha. El resultado es un juego muy divertido para la Wii U.

Caleb Hervia
#Caleta








Si cuando tenía 12 años me hubieran dicho que Pokémon se juntaría con Tekken, claramente habría contestado que no. Es más, le habría dicho sin asco "embarao" a quien hiciese tan inverosímil comentario.

Muchos años y versiones de Pokémon después, esa mezcla finalmente se dio y qué puedo decir. Si lo miro fríamente, creo que en el fondo siempre supuse que las batallas de Pokémon debieron ser como en el juego, pues nunca vi un combate turno por turno en la vida real.

Pero basta de cháchara y centrémonos en lo que importa, **Pokken Tournament**.

El año 2014 se anunció la salida del nuevo juego de Pokémon, que esta vez sería en una versión de luchas, a diferencia de las versiones que nos tenía acostumbrados de ir por el mundo cazando criaturas exóticas para poder pasar de completos loser a maestros Pokémon.

Bajo el desarrollo de **Bandai Namco** y teniendo como equipo de cabecera al jefe de producción de Tekken, **Katsuhiro Harada**, y el director de producción de Soul Calibur, **Masaaki Hoshino**, se preparó un título que, según el primero, se disfruta "más como un juego de acción".

Como dato gracioso, recuerdo que a través de la web japonesa de streaming NicoNico, el jefe de Pokémon Company, **Tsunekazu Ishihara**, declaró que querían hacer un juego que fuese distinto a lo que habían hecho antes. Lo chistoso es que demoraron casi 20 años en hacerlo.

Lo acepto, a veces soy un poco injusto, pero siendo objetivo debo

admitir que no siempre han hecho juegos iguales. A lo largo de los 20 años de la pokefranquicia, nos podemos topar con varios spin-offs de este título, como **Pokémon Stadium** (con hilarantes minijuegos), **Pokémon Mystery Dungeon**, **Pokémon Trading Cards**, **Pókemon Conquest** y el que dio el pie inicial a la carrera de Jordi Castell, **Pokémon Snap**, entre varios otros.

Aclarado esto (para que no piensen que soy detractor de pika pika), seguimos con lo que nos convoca.

Algo que parecía muy obvio de este juego, es que saldría para la Wii U, pero sorprendentemente no fue así, ya que primero se pudo jugar en algunas máquinas recreativas de Japón, para recién ahora hacer el lanzamiento en la consola.

El juego es bastante interesante y pareciese buscar satisfacer los gustos de muchos de los jugadores. Podemos notar claramente la mano de los desarrolladores de Tekken, sobre todo al estar batallando en un escenario en 3D, el cual, muy al estilo del juego de batallas es plano y circular, sin tener interacción con el escenario siendo sólo una postal detrás de nuestros luchadores.

Además tiene algo muy característico de los Tekken y Soul Calibur, como las combinaciones de golpes rápidas y muy bien conectadas, con movimientos muy dinámicos y fluidos, lo que permite que la habilidad del jugador sea lo que prime en una batalla, siendo totalmente decisiva para el resultado final.

Encontraremos también ataques propios de cada personaje, aparte obviamente















de poder hacer varias combinaciones de combos y de evolucionar por un instante en la pelea misma, con un poderoso ataque especial llamado usando la llamada **ultra sinergia**. Además, si realizamos un agarre, dejaremos el modo 3D y pasaremos a 2D, variando lógicamente las combinaciones de movimientos.

Esto para algunos críticos ha sido muy atractivo , ya que le da un toque de dinamismo al juego y puede utilizarse de manera estratégica. Para otros es sólo un recurso económico para dar en el gusto a quienes gustan de los juegos de peleas en 3D y a los que decantan por los de 2D.

Además de nuestro campeón, **podremos elegir algunos compañeros de apoyo**, que serán Pokémon que, al más puro estilo Smash Bros o Marvel vs Capcom, nos ayudarán a dañar, marear o perjudicar a nuestro rival.

A pesar de la gran variedad de movimientos que permite el juego, el tutorial nos enseña de manera sencilla, aunque un poco extensa, a saber todo lo necesario para poder subirnos al ring y repartir los primeros combos.

Hallaremos algunos modos offline, los cuales nos permitirán entender y adentrarnos en el funcionamiento e historia del juego, como el típico de batallas versus, rondas o un modo de ligas en donde iremos avanzando y descubriendo la historia de un Mewtwo oscuro (no negro, oscuro).

El modo liga también nos permitirá ir desbloqueando objetos y prendas para nuestro avatar y así poder presumir ante el resto.

Sea cual sea el modo en el que juguemos, nuestro personaje irá subiendo de nivel. Este es un aspecto que encontré genial y fue hecho para darle un poco en el gusto a los más puristas de la saga y fans de la parte RPG del juego, pues nos da la posibilidad de ir mejorando las habilidades combativas de nuestro personaje, ya sean ofensivas como defensivas, así como también el tiempo de duración de la ultra sinergia o el daño causado por el equipo de apoyo.

Como era de esperarse, el modo offline es uno de los preferidos y, de hecho, ya hay un montón de torneos en los cuales muchas veces hay suculentos premios. De hecho, para el lanzamiento habrá uno en Europa y Estados Unidos que repartirá más de cien mil dólares de premio.

Porque a pesar de que genera una gran satisfacción vencer a otra persona, cuando le agregas unos cuantos billetes verdes la sonrisa crece más.

Hasta el momento nos encontraremos con un roster de 16 personajes: Machamp, Lucario, Blaziken, Pikachu, Suicune, Gardevoir, Gengar, Weavile, Charizard, Pikachu Libre, Sceptile, Mewtwo oscuro, Mewtwo, Garchomp, Braixen y Chandelure. Además podemos hallar 16 pokémon de apoyo, entre los cuales están Farfetch´d, Electrode y Pachirisu, entre otros.

Espero que más pokémon se unan a la lista a futuro y en lo personal me encantaría ver a Squirtle convirtiéndose en Blastoise y a Bulbasaur desplegando su látigo.

Pokken Tournament se estrena esta semana para la Wii U.











Lichdom: Battlemage

UN FPS MÁGICO

El juego de Xaviant te propone convertirte en el mago más poderoso del mundo, en un título que bebe mucho de los shooters, pero que cambia -no sin problemas- las balas por poderosos e ilimitados ataques mágicos.

Rafael Inostroza
#BadSeed91

Después de un año y siete meses de su estreno en PC, **Lichdom: Battlemage** llega a la actual generación de consolas, con la promesa de convertirte en el mago más malote que imaginaras.

Considerado como un "conjurador" en primera persona, tu personaje, que puede ser masculino o femenino, tendrá a disposición ilimitadas fuentes de magia, donde será tu deber el ser capaz de liberar los conjuros que necesites para la batalla.

Si estabas acostumbrado a ver a los magos como jugadores secundarios, acá estarás obligado a rearmar esa concepción, porque su rol aquí es fundamental. Y a diferencia de otros títulos, la magia puede usarse sin límites.

El juego narra las aventuras de **Dragon** y transcurre en un mundo lineal conectado por puntos de control y ubicaciones de viaje rápido llamadas **Reliquias**. Tus armas son un par de brazaletes mágicos que lanzan nuestros ataques mágicos tal como si fueran balas.

Dependiendo del género elegido al comenzar, **cambia un poco cómo comienza la historia**. Si el jugador elige ser mujer, su hermana ha sido capturada por Shax tras la disputa por una pieza de joyería; si elige ser hombre, Shax asesina a la esposa del personaje después de negarse a venderle a éste una espada.

Con la venganza en nuestra mente, **Roth**, un misterioso personaje, nos dará los brazaletes que nos transformarán en el mago más fuerte jamás visto. Y todo mientras nuestra ciudad corre peligro bajo un culto nigromante que la llena con esqueletos y otras criaturas.

El gran problema del juego es que **tiende a ser muy repetitivo**, ya que tiene una estructura de "avanza matando enemigos > habla con un personaje > vuelve a avanzar matando más enemigos" que le termina quitando importancia a la historia y puede volverse algo tedioso.

Los escenarios, eso sí, están muy bien logrados tanto técnica como visualmente, usando como motor gráfico **CryEngine**, siendo su debilidad un diseño demasiado cerrado, relacionado con la mecánica de juego ya explicada.

Por lo general, tendremos tres opciones de ataque variando los elementos que se podrán usar. Por un lado, podemos disparar bolas de fuego, hielo, electricidad u

otros elementos, con la opción de dejar presionado el botón para un ataque fuerte.

A pesar de ser considerado por muchos como un FPS que en vez de balas usa magia, **no tenemos el típico punto de mira**, sino que nuestro ataque impactará en el objetivo que tengamos más cerca, y no en el que uno quiera, en especial cuando hay dos enemigos en la misma línea.

También tendremos ataques de área y el bloqueo de ataques enemigos, que puede convertirse en un contraataque si pulsamos un botón en el tiempo adecuado.

Además, podremos realizar un desplazamiento rápido, aunque sólo puede usarse dos veces antes de tener tiempo de recarga, y la estrechez de los escenarios nos limita bastante.



Cuanto más utilicemos un hechizo específico, más rápido subirá de nivel, por lo que veremos cómo se hace más potente. Además, podremos mejorarlos con orbes, haciéndolos más poderosos y efectivos.

LOS SIGILS

En cuanto a las magias disponibles, **se clasifican en ocho "sigils"**, cada una con ventajas estratégicas para ser usadas.

Partimos la descripción con **Fuego**, el primer sigil que el jugador obtiene y que causa daño masivo. El jugador utiliza explosiones, quema a enemigos o lanzar bolas de fuego. Luego tenemos el **Hielo**, que ralentiza el movimiento de enemigos en áreas masivas y los congela, sumando mayor velocidad de invocación.

Luego está la **Electricidad**, que le permite al jugador provocar daños en forma de arcos e inmovilizar a los enemigos. También tenemos la **Corrupción**, que infecta a los enemigos y se caracteriza por tener alto daño crítico y lanzar bichos que causan daño masivo.

Otro sigil que veremos es la **Kinesis**, para controlar el espacio de los enemigos. Esto permite hacerlos retroceder, anclarlos a un lugar, levantarlos en el aire hasta en tres ocasiones o bien cambiar su ubicación con explosiones. Otro sigil es el **Delirio**, que se enfoca en el control mental. Este poder no causa daño por sí mismo, sino que permite que los enemigos causen daño a otros o a sí mismos.

Luego tenemos la **Necromancia**, que es el arte oscuro de comandar a los muertos vivientes. Por último, tenemos el sigil de **Fase**, el cual deforma el espacio y a veces también el tiempo para los enemigos, pudiendo transportarlo o despedazarlo.

En el apartado sonoro, el juego ofrece una banda pobre y que no aporta demasiado, aunque los efectos son buenos y las voces de **Troy Baker** (The Last of Us, Bioshock Infinite) y **Jennifer Hale** (Mass Effect, Halo) se destacan.

El juego carece de ajustes de dificultad, así que si no logras dominar el sistema de creación de magias es posible que encuentres muy difícil el juego. Su mayor problema es lo limitado de su trama y un esquema de niveles que se ve muy forzado, dando la idea de ser un shooter de pasillos, pero con magia en lugar de balas. No es que sea malo, sino que uno se queda con la impresión de que pudo ser mejor.

Hasta la fecha, tanto su desarrollador, **Xaviant**, como su publicador para consolas, **Maximum Games**, no han informado sobre contenido nuevo o mejoras para la versión en consolas, y tomando en cuenta que se lanza la próxima semana, se ve improbable que las haya.

Por lo tanto, Lichdom: Battlemage se centra en el poder desenfrenado de la magia, sin barras de mana ni tiempos de "enfriamientos" de magia.

Usando los sigils que hemos descrito, puedes crear más de mil hechizos y un estilo de pelea que se adecúe a tus habilidades. Con una acción vertiginosa al estilo de los shooters en primera persona, con posibilidades de obtener mejoras de los enemigos derrotados y con el problema de la linealidad y repetitividad como puntos bajos.





EA Sports UFC 2

VERSIÓN MEJORADA

Electronic Arts escuchó a los fanáticos e implementó una serie de aspectos que mejoran la experiencia en relación a su predecesora. Con 250 luchadores para elegir, el título promete contentar a los seguidores del rudo deporte.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Desde que EA se hizo con los derechos de la marca que antiguamente poseía THQ, los juegos de la UFC han dado un salto cualitativo respecto a sus predecesores, gracias al motor **Ignite Engine** que logra unas animaciones impresionantes, lo que se traduce de paso en combates bastante convincentes.

Los que jugaron la anterior entrega recordarán que era un juego bastante complejo de entrada. Para los novatos en el género, era difícil acostumbrarse a las llaves y golpes. Tampoco el juego ayudaba mucho, ya que su tutorial sólo enseñaba lo básico y dejaba muchas cosas en el tintero.

Por fortuna, EA escuchó algunas de las críticas y en esta entrega nos trae un sistema de agarres y sumisión completamente renovado. No queremos decir que más simple, **pero sí mucho más intuitivo**, que se basa en escoger el momento exacto y reaccionar a tiempo. Dominarlo nos llevará bastante tiempo, pero una vez que lo hagamos será satisfactorio machacar a nuestros rivales.

Tenemos que ser sinceros. En esta oportunidad, **EA ha dado un paso a convertir el juego de la UFC en un simulador más que en un juego de lucha árcade**. Es por eso que puede que algunos que busquen una lucha rápida y machacar botones no vean con buenos ojos este movimiento.

En la otra vereda, los jugadores más hardcore de la lucha encontrarán un juego que requerirá bastante horas para dominarlo totalmente, ya que cada combate se convierte en una estrategia constante. Tendremos una barra sobre nuestra cabeza que al momento de lanzar golpes se irá agotando. Por lo mismo, tendremos que calcular bastante bien nuestro movimiento ya que si nos quedamos exhaustos seremos un blanco fácil para nuestro rival. A nivel defensivo, podremos cubrirnos de los puños y patadas altas y bajas, esquivar a nuestros rivales y tendremos la posibilidad de hacer un parry o contraataque si acertamos el lugar donde nuestro enemigos vaya a atacar.

Más allá de las mejoras jugables, donde verdaderamente veremos nuevas implementaciones será en los modos de juegos, **algo que fue duramente criticado en la anterior entrega**, dada la falta de éstos.

Partiendo por el modo carrera, que en esta entrega no tendrá li-

mitadores de sexo, sino que ahora podremos comenzar con un luchador o una luchadora nuestra carrera al estrellato.

Otro de los modos nuevos será el **KO Mode**, enfocado netamente a los golpes, dejando de lado los agarres y las sumisiones. También contaremos con los ya clásicos Pelea libre, Modo práctica y Peleas online.



Y uno que no podía estar ausente en los juegos de deporte de EA es el modo **Ultimate Team**, que debuta en esta entrega de EA Sport UFC 2.

¿En qué consistirá? Podremos crear y personalizar hasta 5 luchadores en cuatro diferentes categorías de peso, los cuales iremos mejorando con las ya famosas cartas que hemos visto en videojuegos como FIFA.

Servirán para mejorar y agregar movimientos, atributos o ventajas. Para conseguir dinero para comprar los sobres tendremos que combatir tanto online como offline.

No podemos olvidar la inmensa cantidad de luchadores que habrá disponibles: **nada menos que 250**, entre los que se encuentran BJ Penn, Johnny Hendricks, GSP, Lawler, Nick Diaz, Carlos Condit, Conor McGregor y Ronda Rousey, entre otros, más invitados especiales como Mike Tyson, CM Punk y el mítico Bruce Lee.

Muchas son las novedades que veremos en este nuevo juego de la UFC y esperamos que en esta ocasión se convierta en un imprescindible para los amantes de este deporte. El juego ya se lanzó esta semana para Xbox One y Playstation 4.



HYRULE WARRIORS: LEGENDS UN PORT QUE SUMA

Los amantes de la legendaria saga de Nintendo están de suerte, pues llega a la portátil Hyrule Warriors: Legends, que salta desde Wii U incorporando personajes, modos de juego, capítulos nuevos, materiales y algunas cosas más que harán del título un imprescindible.



Al ser un port, tiene algunas sumas y algunas restas. Lo positivo es poder revivir la aventura narrativa de Link, junto a las grandes e infinitas batallas que debe enfrentar. Lo que es evidentemente llamativo es el estilo de juego, muy similar al Dynasty Warriors, con una mezcla de musou y hack and slash, donde nuestro protagonista deberá arrasar con todo.

El tema del nuevo personaje fue muy comentando, ya que existían muchas teorías al respecto y para alegría de los fans tenemos una versión femenina de Link, cuyo nombre es Linkle. Lo bueno es que al ser protagonista también viene de la mano de más capítulos que no estaban en Wii U. Además, serán jugables Tetra, Daphness Nohansen Hyrule (Rey de Hyrule), Toon Link, Skull Kid y todos los personajes que aparecen en Hyrule Warriors, incluyendo los que salieron en DLC.

Además, se incluirá una nueva forma de jugar, que es donde se busca aprovechar la pantalla táctil. Lo bueno de esto, es que cuando estés batallando, podrás cambiar a tu personaje por otro, sin importar si estás justo en mitad de la lucha.

En todo caso, no puedo dejar de advertir una de las restas importantes, pues por la diferencia de potencia entre Wii U y 3DS no existirá modo cooperativo. Y, además, sólo la New 3DS XL contará con el 3D del título. Lo bueno es que los amantes de los amiibos podrán disfrutar de sus figuras favoritas del mundo Zelda en este título, pues sí serán compatibles.

TodoJuegos.cl

CASA MATRIZ





VITACURA: Shopping Los Cobres. Local G7.
Videojuegos, consolas y accesorios

VITACURA: Shopping Los Cobres. Local F4.
Juegos usados, coleccionables y blu-ray

LOCALES FRANQUICIA





PROVIDENCIA: Dos Caracoles. Local 21B.
Videojuegos y accesorios

RECOLETA: Dardignac 451. Local 20.
Videojuegos, juegos usados y accesorios.